

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 0 2 年 9 月 3 0 日
Date of Application:

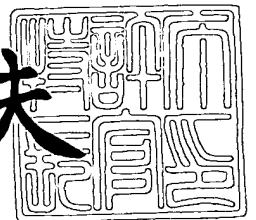
出 願 番 号 特 願 2 0 0 2 - 2 8 7 6 4 9
Application Number:
[ST. 10/C] : [J P 2 0 0 2 - 2 8 7 6 4 9]

出 願 人 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京
Applicant(s):

2 0 0 3 年 7 月 3 1 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今 井 康 夫



出証番号 出証特 2 0 0 3 - 3 0 6 1 3 5 8

【書類名】 特許願

【整理番号】 KN-0194

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 13/00

【発明者】

【住所又は居所】 東京都中央区晴海一丁目 8 番 1 0 号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内

【氏名】 木村 征太郎

【特許出願人】

【識別番号】 598172963

【氏名又は名称】 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京

【代理人】

【識別番号】 110000154

【氏名又は名称】 特許業務法人はるか国際特許事務所

【代表者】 金山 敏彦

【電話番号】 03-5367-2791

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 185835

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム装置及びプログラム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 複数対戦の擬似開始日時を決定する擬似開始日時決定手段と

、
前記擬似開始日時決定手段により決定される各対戦の擬似開始日時に基づいて、前記複数対戦のうちプレイヤーのプレイ対象が参加する主対戦の実施中に少なくとも一部が並行して実施される少なくとも 1 つの対戦を該主対戦の関連対戦として選出する関連対戦選出手段と、

前記関連対戦をシミュレートする関連対戦シミュレート手段と、

前記関連対戦において発生する所定種類のイベントについて、イベント日時及びイベント内容を記憶するイベント記憶手段と、

前記主対戦を実行する主対戦実行手段と、

前記主対戦の実行中、前記イベント記憶手段により記憶される前記イベント日時の到来を監視するイベント日時到来監視手段と、

前記主対戦の実行中、前記イベント日時到来監視手段により前記イベント日時が到来したと判断される場合に、該イベント日時に対応するイベント内容を入力するイベント内容出力手段と、

を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】 請求項 1 に記載のゲーム装置において、

前記イベント記憶手段は、前記イベント内容として前記関連対戦において発生する所定種類のイベントを再現表示するためのリプレイデータを前記イベント内容として記憶し、

前記イベント内容出力手段は、前記リプレイデータに基づいて前記関連対戦において発生する所定種類のイベントを再現表示する、

ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】 複数対戦の擬似開始日時を決定する擬似開始日時決定手段、

前記擬似開始日時決定手段により決定される各対戦の擬似開始日時に基づいて、前記複数対戦のうちプレイヤーのプレイ対象が参加する主対戦の実施中に少なく

とも一部が並行して実施される少なくとも1つの対戦を該主対戦の関連対戦として選出する関連対戦選出手段、

前記関連対戦をシミュレートする関連対戦シミュレート手段、

前記関連対戦において発生する所定種類のイベントについて、イベント日時及びイベント内容を記憶するイベント記憶手段、

前記主対戦を実行する主対戦実行手段、

前記主対戦の実行中、前記イベント記憶手段により記憶される前記イベント日時の到来を監視するイベント日時到来監視手段、及び、

前記主対戦の実行中、前記イベント日時到来監視手段により前記イベント日時が到来したと判断される場合に、該イベント日時に対応するイベント内容を出力するイベント内容出力手段、

としてコンピュータを機能させるためのプログラム。

【請求項4】 複数対戦の擬似開始日時を決定する擬似開始日時決定手段、

前記擬似開始日時決定手段により決定される各対戦の擬似開始日時に基づいて、前記複数対戦のうちプレイヤのプレイ対象が参加する主対戦の実施中に少なくとも一部が並行して実施される少なくとも1つの対戦を該主対戦の関連対戦として選出する関連対戦選出手段、

前記関連対戦をシミュレートする関連対戦シミュレート手段、

前記関連対戦において発生する所定種類のイベントについて、イベント日時及びイベント内容を記憶するイベント記憶手段、

前記主対戦を実行する主対戦実行手段、

前記主対戦の実行中、前記イベント記憶手段により記憶される前記イベント日時の到来を監視するイベント日時到来監視手段、及び、

前記主対戦の実行中、前記イベント日時到来監視手段により前記イベント日時が到来したと判断される場合に、該イベント日時に対応するイベント内容を出力するイベント内容出力手段、

としてコンピュータを機能させるためのプログラムを記憶する情報記憶媒体を備え、該情報記憶媒体から前記プログラムを読み出し、配信するプログラム配信装置。

【発明の詳細な説明】**【0 0 0 1】****【発明の属する技術分野】**

本発明はゲーム装置、プログラム及びプログラム配信装置に関する。

【0 0 0 2】**【従来の技術】**

各種スポーツゲーム等において、プレイヤのプレイ対象が参加する対戦とは別に、ゲーム機等のコンピュータが自動実行（シミュレーション）する対戦を設けて、トーナメント方式又はリーグ方式にてプレイヤが対戦を繰り返すようにしたゲームが知られている。例えば、サッカーシミュレーションゲームでは、プレイヤのプレイ対象であるサッカーチームとは別に、多数のサッカーチームが設けられている。そして、プレイ対象であるサッカーチームが参加する対戦（主対戦）においてはプレイヤのゲーム操作を受け付けるものの、他の対戦についてはゲーム機側でソフトウェアによりシミュレーションして対戦結果を算出するようにしている。

【0 0 0 3】**【発明が属する技術分野】**

しかしながら、従来のゲームでは、簡易なシミュレーションによって対戦結果を算出するだけであり、プレイヤは、主対戦に並行して他の対戦が現に実施されているという雰囲気を楽しむことができなかった。トーナメント方式又はリーグ方式の対戦のように、主対戦に関連ある他の対戦について、対戦中に随時戦況報告等されるようになれば、プレイヤのプレイ戦略にも役立てることができ、ゲームの緊張感をさらに盛り上げることができるものと期待される。

【0 0 0 4】

本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的は、プレイヤのプレイ対象が参加する主対戦の実施中に少なくとも一部が並行して実施される関連対戦について、主対戦の実行中、そのイベント内容を出力することができるゲーム装置、プログラム及びその配信装置を提供することにある。

【0 0 0 5】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するために、本発明に係るゲーム装置は、複数対戦の擬似開始日時を決定する擬似開始日時決定手段と、前記擬似開始日時決定手段により決定される各対戦の擬似開始日時に基づいて、前記複数対戦のうちプレイヤーのプレイ対象が参加する主対戦の実施中に少なくとも一部が並行して実施される少なくとも1つの対戦を該主対戦の関連対戦として選出する関連対戦選出手段と、前記関連対戦をシミュレートする関連対戦シミュレート手段と、前記関連対戦において発生する所定種類のイベントについて、イベント日時及びイベント内容を記憶するイベント記憶手段と、前記主対戦を実行する主対戦実行手段と、前記主対戦の実行中、前記イベント記憶手段により記憶される前記イベント日時の到来を監視するイベント日時到来監視手段と、前記主対戦の実行中、前記イベント日時到来監視手段により前記イベント日時が到来したと判断される場合に、該イベント日時に対応するイベント内容を入力するイベント内容出力手段と、を含むことを特徴とする。

【0 0 0 6】

また、本発明に係るプログラムは、複数対戦の擬似開始日時を決定する擬似開始日時決定手段、前記擬似開始日時決定手段により決定される各対戦の擬似開始日時に基づいて、前記複数対戦のうちプレイヤーのプレイ対象が参加する主対戦の実施中に少なくとも一部が並行して実施される少なくとも1つの対戦を該主対戦の関連対戦として選出する関連対戦選出手段、前記関連対戦をシミュレートする関連対戦シミュレート手段、前記関連対戦において発生する所定種類のイベントについて、イベント日時及びイベント内容を記憶するイベント記憶手段、前記主対戦を実行する主対戦実行手段と、前記主対戦の実行中、前記イベント記憶手段により記憶される前記イベント日時の到来を監視するイベント日時到来監視手段、及び、前記主対戦の実行中、前記イベント日時到来監視手段により前記イベント日時が到来したと判断される場合に、該イベント日時に対応するイベント内容を入力するイベント内容出力手段、としてコンピュータを機能させるためのプログラムである。

【0 0 0 7】

また、本発明に係るプログラム配信装置は、複数対戦の擬似開始日時を決定する擬似開始日時決定手段、前記擬似開始日時決定手段により決定される各対戦の擬似開始日時に基づいて、前記複数対戦のうちプレイヤーのプレイ対象が参加する主対戦の実施中に少なくとも一部が並行して実施される少なくとも1つの対戦を該主対戦の関連対戦として選出する関連対戦選出手段、前記関連対戦をシミュレートする関連対戦シミュレート手段、前記関連対戦において発生する所定種類のイベントについて、イベント日時及びイベント内容を記憶するイベント記憶手段、前記主対戦を実行する主対戦実行手段と、前記主対戦の実行中、前記イベント記憶手段により記憶される前記イベント日時の到来を監視するイベント日時到来監視手段、及び、前記主対戦の実行中、前記イベント日時到来監視手段により前記イベント日時が到来したと判断される場合に、該イベント日時に対応するイベント内容を入力するイベント内容出力手段、としてコンピュータを機能させるためのプログラムを記憶する情報記憶媒体を備え、該情報記憶媒体から前記プログラムを読み出し、配信するものである。ここで、配信は、いわゆるダウンロード型配信とストリーム型配信の両方を含む意味である。

【0008】

本発明によれば、複数対戦の擬似開始日時が決定され、それに基づいて主対戦の関連対戦が選出される。主対戦は、複数対戦のうちプレイヤーのプレイ対象、例えばスポーツ選手、ロボット、自動車、飛行機等の単体又はチーム等が参加するものである。また、関連対戦は、複数対戦のうち、主対戦の実施中に一部が並行して実施される、すなわち重なって実施される対戦である。関連対戦については、例えば家庭用ゲーム機等のコンピュータゲームシステム、サーバコンピュータシステム、パーソナルコンピュータシステム等の各種コンピュータによりシミュレート（擬似実施）される。そして、所定種類のイベント、例えば得点イベント、選手等プレイ対象の全部又は一部の交代イベント、選手等プレイ対象の全部又は一部のダメージイベント等が発生する場合には、イベント日時とイベント内容が記憶される。一方、主対戦は、例えばコントローラの入力等に基づいて実行される。主対戦の実施（実行）中、イベント日時の到来が監視されるようになっており、イベント日時が到来したと判断されると、該イベント日時に対応するイベ

ント内容が、例えば表示、音声、振動、送信等により出力される。こうして、本発明によれば、主対戦の実行中に関連対戦に係るイベント日時を出力して、ゲームの興趣を高めることができる。

【0 0 0 9】

また、本発明の一態様においては、前記イベント記憶手段は、前記イベント内容として前記関連対戦において発生する所定種類のイベントを再現表示するためのリプレイデータを前記イベント内容として記憶し、前記イベント内容出力手段は、前記リプレイデータに基づいて前記関連対戦において発生する所定種類のイベントを再現表示する。こうすれば、主対戦の実行中に、関連対戦において発生する所定種類のイベントを再現表示することができる。

【0 0 1 0】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の一実施形態について図面に基づき詳細に説明する。

【0 0 1 1】

図 1 は、本発明の一実施形態に係るゲーム装置のハードウェア構成を示す図である。同図に示すゲーム装置 1 0 は、モニタ 1 8 及びスピーカ 2 2 に接続された家庭用ゲーム機 4 6 に、情報記憶媒体たる DVD（商標）-ROM 2 5 及びメモリカード 4 2 が装着され、さらにモニタ 1 8 及びスピーカ 2 2 が接続されることによって実現されている。モニタ 1 8 には家庭用テレビ受像器が用いられ、スピーカ 2 2 にはその内蔵スピーカが用いられる。また、ここではプログラムを家庭用ゲーム機 4 6 に供給するために DVD-ROM 2 5 を用いるが、CD-ROM や ROM カード等、他のあらゆる情報記憶媒体を用いるようにしてもよい。また、後述するように、インターネット等のデータ通信網を介して遠隔地からプログラムを家庭用ゲーム機 4 6 に供給するようにしてもよい。

【0 0 1 2】

家庭用ゲーム機 4 6 は、マイクロプロセッサ 1 4、画像処理部 1 6、主記憶 2 6、入出力処理部 3 0、音声処理部 2 0、コントローラ 3 2 及び DVD-ROM 再生部 2 4 を含んで構成される公知のコンピュータゲームシステムである。マイクロプロセッサ 1 4、画像処理部 1 6、主記憶 2 6 及び入出力処理部 3 0 は、バ

ス 1 2 によって相互データ通信可能に接続されており、入出力処理部 3 0 には、コントローラ 3 2、音声処理部 2 0、DVD-ROM 再生部 2 4 及びメモリカード 4 2 が接続されている。コントローラ 3 2 以外の家庭用ゲーム機 4 6 の各構成要素は筐体内に収容されている。

【 0 0 1 3 】

マイクロプロセッサ 1 4 は、図示しない ROM に格納されるオペレーティングシステム、DVD-ROM 2 5 から読み出されるプログラム、及びメモリカード 4 2 から読み出されるセーブデータに基づいて、家庭用ゲーム機 4 6 の各部を制御し、プレイヤにゲームを提供する。バス 1 2 はアドレス及びデータを家庭用ゲーム機 4 6 の各部でやり取りするためのものである。また、主記憶 2 6 は、例えば RAM を含んで構成されるものであり、DVD-ROM 2 5 から読み出されたプログラムやメモリカード 4 2 から読み出されたセーブデータが必要に応じて書き込まれる。また、主記憶 2 6 は、マイクロプロセッサ 1 4 の作業用としても用いられる。画像処理部 1 6 は VRAM を含んで構成されており、マイクロプロセッサ 1 4 から送られる画像データを受け取って VRAM 上にゲーム画面を描画するとともに、その内容をビデオ信号に変換してモニタ 1 8 に出力する。

【 0 0 1 4 】

入出力処理部 3 0 は、マイクロプロセッサ 1 4 が、コントローラ 3 2、音声処理部 2 0、DVD-ROM 再生部 2 4 及びメモリカード 4 2 にアクセスするためのインタフェースである。音声処理部 2 0 はサウンドバッファを含んで構成されており、DVD-ROM 2 5 から読み出され、該サウンドバッファに記憶されたゲーム音楽、ゲーム効果音、メッセージ等の各種音声データを再生してスピーカ 2 2 から出力する。DVD-ROM 再生部 2 4 は、マイクロプロセッサ 1 4 からの指示に従って DVD-ROM 2 5 に記録されたプログラムを読み取る。コントローラ 3 2 は、プレイヤが各種ゲーム操作の入力をするための汎用操作入力手段である。また、メモリカード 4 2 は、不揮発性メモリ（例えば EEPROM 等）を含んでおり、家庭用ゲーム機 4 6 に対して脱着可能に構成されている。このメモリカード 4 2 には、各種ゲームのセーブデータ等が記憶される。

【 0 0 1 5 】

図2は、コントローラ32の一例を示す図である。同図に示すコントローラ32は汎用ゲームコントローラであり、同図に示すように、方向キー34、スタートボタン36、ボタン38X、38Y、38A、38Bを備えている。方向キー34は十字形状を有しており、通常はキャラクタやカーソルの移動方向を指定するために用いられる。スタートボタン36は三角形状を有する小型の押しボタンであり、通常はゲームのスタートやゲームの強制終了などに用いられる。ボタン38X、38Y、38A、38B、39L、39R、41L、41Rは、その他のゲーム操作に用いられる。なお、以下に説明するゲーム（サッカーシミュレーションゲーム）では、方向キー34がメニュー選択のために用いられ、ボタン38Bが選択肢決定に用いられる。

【0016】

以下、かかるハードウェア構成によりサッカーシミュレーションを実現する技術についてさらに具体的に説明する。

【0017】

このサッカーシミュレーションゲームは、通常のサッカーゲームとは異なり、プレイヤは選手ではなく監督の立場でゲームをプレイする。すなわち、このゲームでは、プレイヤは所定チームの監督に就任して、第1の大会（リーグ形式やトーナメント形式等）に参戦する。その後、チーム成績に応じてチームを変えたり、他の大会に参戦したりして、最終的に日本一又は世界一を目指す。ここで特徴的な点は、対戦中、裏試合、すなわち同じ時間帯に実施されている他の対戦において、得点や怪我人発生等のイベントが発生すると、そのイベントの内容が、プレイヤがプレイしている対戦中に出力されることである。イベント内容は、「〇〇対××の試合、××が1点を挙げました!」や「〇〇対××の試合、〇〇のA選手が負傷退場しました。」等、イベントの内容を表すものである。イベント内容は、例えばニュース速報のような形式でモニタ18の隅に表示出力させてもよいし、例えば実況中継のようにしてスピーカ22から音声出力させてもよい。

【0018】

図3は、本ゲーム装置10の機能ブロック図である。同図に示す各機能はDVD-ROM25に格納されているプログラムをマイクロプロセッサ14が実行す

ることにより実現されるものである。同図に示すように、ゲーム装置 1 0 で実現される機能には、関連対戦選出部 5 2、擬似開始日時決定部 5 4、対戦決定部 5 6、ゲームデータベース 5 8、他対戦シミュレート部 6 0、主対戦部 7 4、関連対戦シミュレート部 6 8、操作部 7 0 及びイベント記憶部 7 2 が含まれる。主対戦部 7 4 は、プレイヤーのプレイ対象であるサッカーチーム（プレイヤーチーム）が参加する対戦に係る情報処理を行うものであり、イベント内容出力部 6 2、イベント日時到来監視部 6 4 及び主対戦実行部 6 6 が含まれる。また、これらの機能ブロックは、図示しない制御部により制御される。この制御部もまた、D V D - R O M 2 5 に格納されているプログラムをマイクロプロセッサ 1 4 が実行することにより実現されるものである。

【 0 0 1 9 】

まず、ゲームデータベース 5 8 は、ゲーム空間に用意されているサッカーチームやサッカー場に関する現在情報を記憶するものであり、例えば主記憶 2 6 に構築される。対戦決定部 5 6 は、ゲームデータベース 5 8 に記憶されるサッカーチーム情報に基づき、対戦カードを決定する。擬似開始日時決定部 5 4 は、こうして決定される各対戦について、ゲーム空間における開催日時、すなわち擬似開始日時を決定する。図 4 は、対戦決定部 5 6 及び擬似開始日時決定部により決定される事項を示す図である。この図は、対戦決定部 5 6 がトーナメント形式で対戦カードを決定する例を示すものであり、A ～ H はサッカーチームを表し、日時は擬似開始日時を表している。対戦決定部 5 6 は、主対戦実行部 6 6、関連対戦シミュレート部 6 8 及び他対戦シミュレート部 6 0 から対戦結果を受け取るようになっており、対戦結果を受け取ると、さらに次の対戦カードを決定するようになっている。

【 0 0 2 0 】

関連対戦選出部 5 2 は、擬似開始日時決定部 5 4 により決定される各対戦の擬似開始日時に基づいて、ゲーム空間において、対戦カードのうち主対戦の実施中に少なくとも一部時間が並行して実施される対戦を選び出し、さらにその一部又は全部を関連対戦として選出する。ここで、主対戦とは、プレイヤーチームが参加する対戦である。また、関連対戦は、プレイヤーチームと順位がきつ抗していたり

、プレイヤーチームが近く対戦する予定であったりするチームが参加する対戦カード等、プレイヤーチームに関連の深い対戦カードである。

【0 0 2 1】

操作部 7 0 は、コントローラ 3 2 を含んで構成されるものであり、プレイヤーがサッカーチームの監督として、戦術・フォーメーション・選手交代等を指示するものである。他対戦シミュレート部 6 0 は、ゲームデータベース 5 8 に記憶されるサッカーチーム情報（選手情報を含む）に基づき、主対戦及び関連対戦以外の各対戦をシミュレートするものである。また、関連対戦シミュレート部 6 8 は、ゲームデータベース 5 8 に記憶される関連対戦に係るサッカーチーム情報に基づき、関連対戦をシミュレートするものである。これらのシミュレーションは、両チームの各プレイヤーを A I（人工知能）により実際に仮想空間において動作させる詳細なものであってもよいし、例えば両チームの守備力や攻撃力等のパラメータを用いて対戦結果等の必要な情報だけを算出する簡易なものであってもよい。なお、これらシミュレーションによりゲームデータベース 5 8 の内容は必要に応じて更新される。イベント記憶部 7 2 は、関連対戦において発生する所定種類のイベント（ここでは得点イベント及び負傷者発生イベント）について、イベント日時及びイベント内容を記憶する。イベント日時は、ゲーム空間における仮想的な日付及び時刻情報である。

【0 0 2 2】

主対戦実行部 6 6 は、ゲームデータベース 5 8 に記憶される主対戦に係るサッカーチーム情報に基づき、操作部 7 0 によるプレイヤーからの指示に従って主対戦を実行する。図 5 は、主対戦の実行時、モニタ 1 8 に表示される画面例を示す図である。また、主対戦の実行中、イベント日時到来監視部 6 4 は、イベント記憶部 7 2 に記憶されるイベント日時の到来を監視する。イベント記憶部 7 2 には関連対戦、すなわち実施時間が主対戦と重複する対戦に係るイベント日時が記憶されており、主対戦の実行中、このイベント日時が仮想的に到来する。この監視を実現させるため、主対戦実行部 6 6 ではゲーム空間における日付及び時刻を管理・更新するようにしておき、イベント日時到来監視部 6 4 がこの日時がイベント記憶部 7 2 に記憶されているイベント日時に一致するタイミングを監視するよう

にすればよい。イベント内容出力部 6 2 は、主対戦の実行中、イベント日時到来監視部 6 4 により関連対戦のイベント日時が到来したと判断される場合に、該イベント日時に対応するイベント内容をイベント記憶部 7 2 から読み出し、それをモニタ 1 8 やスピーカ 2 2 から出力する。図 5 では、主対戦の対戦状況の下側に、関連対戦で発生したイベントに係るイベント内容がウィンドウ表示される例を示している。

【 0 0 2 3 】

なお、イベント記憶部 7 2 に、関連対戦において発生する所定種類のイベントを再現表示するためのリプレイデータをイベント内容として記憶し、イベント内容出力部 6 2 は、リプレイデータに基づいて関連対戦において発生する所定種類のイベントを再現表示するようにすれば、プレイヤは関連対戦において発生するイベント内容をさらに具体的に把握することができるようになる。

【 0 0 2 4 】

ここで、ゲーム装置 1 0 の動作について説明する。

【 0 0 2 5 】

図 6 は、ゲーム装置 1 0 において実行される大会ルーチンを示すフロー図である。同図に示される大会ルーチンは、DVD-ROM 2 5 に格納されているプログラムに基づき、例えば自分が監督するチームを大会に参加させる指示操作をプレイヤが行ったときに実行されるものである。

【 0 0 2 6 】

この処理では、まず対戦決定部 5 6 が対戦カードをする (S 1 0 1)。そして、擬似開始日時決定部 5 4 が各対戦の開始日時を決定する (S 1 0 2)。さらに、関連対戦選出部 5 2 が対戦カードのうち主対戦の裏試合である関連対戦を選出する (S 1 0 3)。

【 0 0 2 7 】

その後、図示しない制御部がモニタ 1 8 にシミュレーション背景画像を表示させる (S 1 0 4)。この画像は、対戦シミュレーションが実行されている間、表示されるものである。この画像表示に会わせて、音楽等をスピーカ 2 2 から出力させるようにしても好適である。次に、他対戦シミュレート部 6 0 が他対戦、す

なわち主対戦並びに関連対戦以外の対戦をシミュレートする（S105）。さらに、関連対戦シミュレート部60が関連対戦をシミュレートする（S106）。このとき、関連対戦において発生する得点イベント及び負傷者発生イベントについて、そのイベント日時及びイベント内容がイベント記憶部72に記憶される。その後、S104において開始したシミュレーション背景画像の表示を停止させる（S107）。

【0028】

次に、主対戦実行部66は主対戦を実行する（S108）そして、主対戦が終了すると、S101で決定した対戦が全て終了したか、すなわち優勝チームが決定したかを判断し（S109）、優勝チームが決定していなければ、再びS101に戻って処理を続行する。S101では、2回目以降、S105、S106及びS108で得られた対戦結果を反映して、さらに次の対戦カード（2回戦以降）を決定する。

【0029】

図7は、関連対戦シミュレート部60による関連対戦シミュレーション処理を示すフロー図である。同図に示すように、この処理では、まずゲームデータベース58に記憶される両チームのサッカーチーム情報に基づき、対戦状況を更新する（S201）。対戦状況は、例えば選手位置やボール位置等を含む。そして、S201において得点イベント等が発生したと判断すると（S202）、そのイベント日時をイベント記憶部72に記憶するとともに（S203）、それに対応づけてイベント内容をイベント記憶部72に記憶する（S204）。S202において、得点イベント等が発生しなかったと判断される場合には、S203及びS204の処理をスキップする。そして、関連対戦が終了するまで（試合結果が出るまで）、以上の処理を繰り返す（S205）。

【0030】

図8は、主対戦部74による主対戦処理を示すフロー図である。同図に示すように、この処理では、まず主対戦実行部66が、操作部70による作戦指示等を受け付ける（S30.1）。そして、ゲームデータベース58に記憶される両チームのサッカーチーム情報に基づき、対戦状況を更新し、更新後の対戦状況に基づ

いて対戦画面をモニタ18に表示させる(S302)。このとき、対戦音声もスピーカ22から出力させる。また、対戦状況には、ゲーム空間における現在日時も含まれる。そして、操作部70から対戦途中の作戦指示入力が行われているか否かを判断し(S303)、行われていればその指示をゲームデータベース58に反映させる(S304)。一方、作戦指示入力が行われていなければ、S304の処理をスキップする。

【0031】

次に、イベント日時到来監視部64が、イベント記憶部72からイベント日時を読み出し、該イベント日時とS302で更新された現在日時とが一致しているか否かを判断する(S305)。そして、一致していれば、関連試合のイベント日時が到来したと判断して、イベント内容出力部62がイベント記憶部72から該イベント日時に対応するイベント内容を読み出し、それをモニタ18等に出力するための出力要求と共に主記憶26に記憶させる(S306)。また、S305において、イベント日時と現在日時とが一致していないと判断すると、S306の処理をスキップする。

【0032】

その後、主対戦が終了するまで(試合結果が出るまで)、以上の処理を繰り返す(S307)。このとき、S302では、S306においてイベント内容及び出力要求が主記憶26に記憶されていると、対戦画面の下側に該イベント内容(メッセージ)を出力する。

【0033】

以上説明したゲーム装置10によれば、主対戦の実行中、ゲーム空間において同時期に行われている関連対戦で発生するイベントを随時出力させることができるようになり、この種のゲームの緊迫感を増すことができる。

【0034】

なお、本発明は上記実施形態に限定されるものではない。

【0035】

例えば、以上の説明ではプログラムを情報記憶媒体たるDVD-ROM25から家庭用ゲーム機46に供給するようにしたが、通信ネットワークを介してプロ

グラムを家庭等に配信するようにしてもよい。図 9 は、通信ネットワークを用いたプログラム配信システムの全体構成を示す図である。同図に示すように、このプログラム配信システム 100 は、ゲームデータベース 102、サーバ 104、通信ネットワーク 106、パソコン 108、家庭用ゲーム機 110、PDA（携帯情報端末）112 を含んでいる。このうち、ゲームデータベース 102（情報記憶媒体）とサーバ 104 とによりプログラム配信装置 114 が構成される。通信ネットワーク 106 は、例えばインターネットやケーブルテレビネットワークを含んで構成されている。このシステムでは、ゲームデータベース 102 に、DVD-ROM 25 の記憶内容と同様のプログラムが記憶されている。そして、パソコン 108、家庭用ゲーム機 110 又は PDA 112 等を用いて需要者がゲーム配信要求をすることにより、それが通信ネットワーク 106 を介してサーバ 104 に伝えられる。そして、サーバ 104 はゲーム配信要求に応じてゲームデータベース 102 からプログラムを読み出し、それをパソコン 108、家庭用ゲーム機 110、PDA 112 等、ゲーム配信要求元に送信する。ここではゲーム配信要求に応じてゲーム配信するようにしたが、サーバ 104 から一方的に送信するようにしてもよい。また、必ずしも一度にゲームの実現に必要な全てのプログラムを配信（一括配信（ダウンロード型配信））する必要はなく、ゲームの局面に応じて必要な部分を配信（分割配信（ストリーム型配信））するようにしてもよい。このように通信ネットワーク 106 を介してゲーム配信するようにすれば、プログラムを需要者は容易に入手することができるようになる。

【0036】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、主対戦の実施中、関連対戦のイベント内容を出力することができるようになり、ゲームの興趣を増すことができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明の実施形態に係るゲーム装置のハードウェア構成を示す図である。

【図 2】 コントローラの一例を示す図である。

【図 3】 本発明の実施形態に係るゲーム装置の機能ブロックを示す図であ

る。

【図 4】 トーナメントツリー（対戦情報）の一例を示す図である。

【図 5】 主対戦画面の一例を示す図である。

【図 6】 大会ルーチンを示すフロー図である。

【図 7】 関連対戦シミュレーションルーチンを示すフロー図である。

【図 8】 主対戦ルーチンを示すフロー図である。

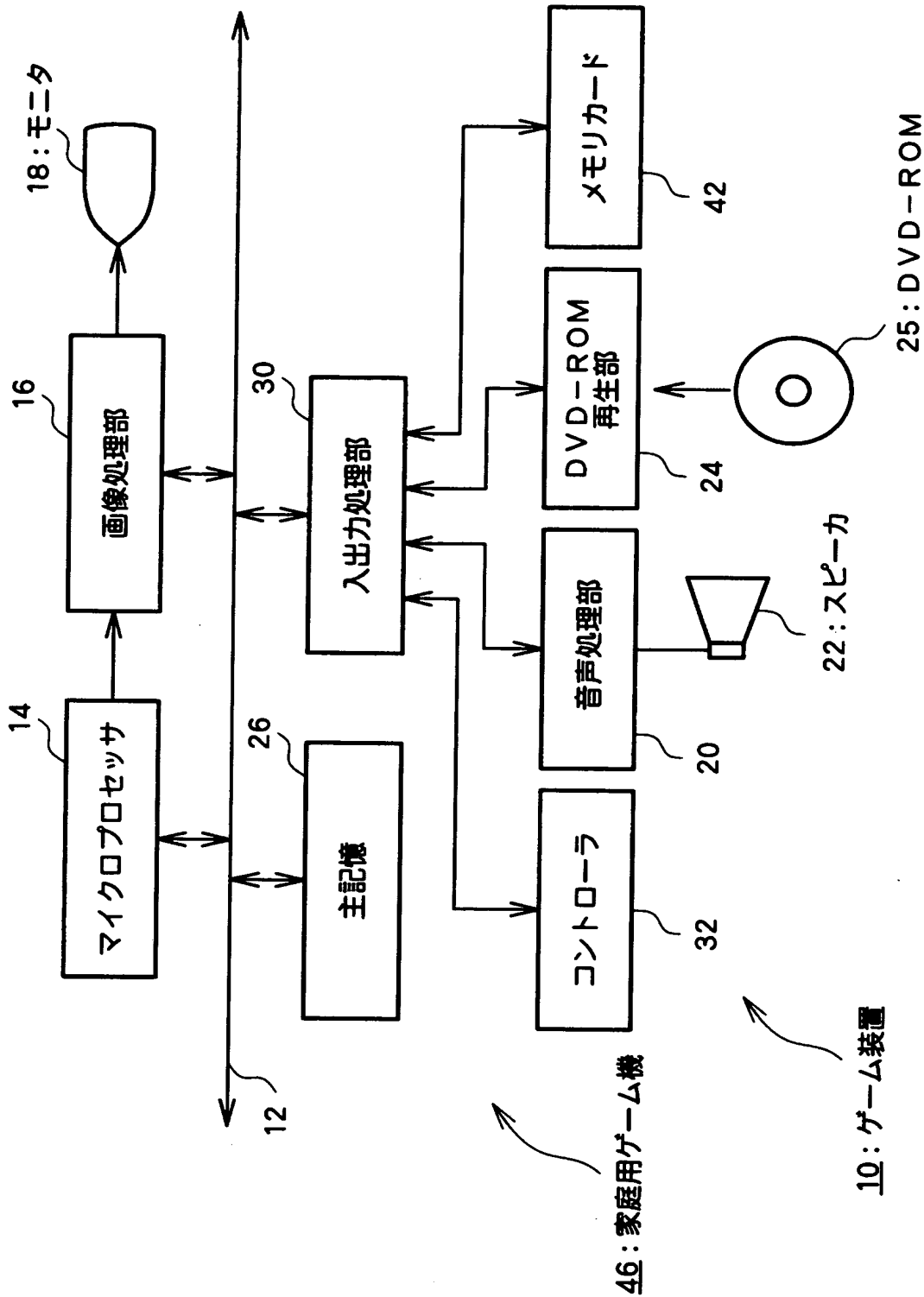
【図 9】 本発明の他の実施形態に係るプログラム配信システムの全体構成を示す図である。

【符号の説明】

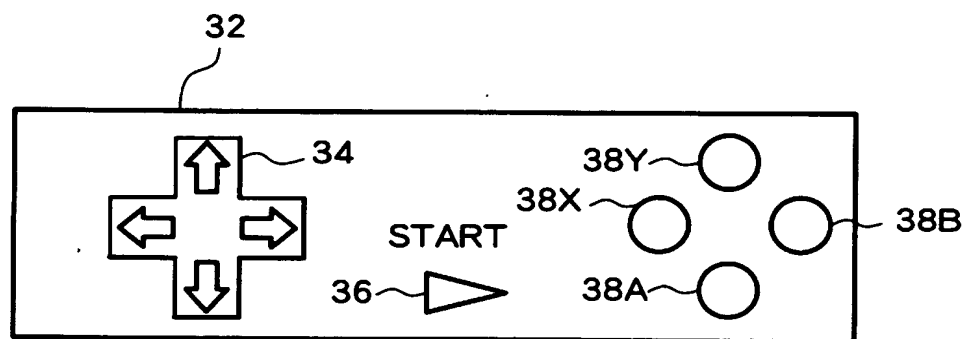
10 ゲーム装置、12 バス、14 マイクロプロセッサ、16 画像処理部、18 モニタ、20 音声処理部、22 スピーカ、24 DVD-ROM 再生部、25 DVD-ROM、26 主記憶、30 入出力処理部、32 コントローラ、34 方向キー、36 スタートボタン、38A, 38B, 38X, 38Y ボタン、42 メモリカード、46, 110 家庭用ゲーム機、52 関連対戦選出部、54 擬似開始日時決定部、56 対戦決定部、58 ゲームデータベース、60 他対戦シミュレート部、62 イベント内容出力部、64 イベント日時到来監視部、66 主対戦実行部、68 関連対戦シミュレート部、70 操作部、72 イベント記憶部、74 主対戦部、100 プログラム配信システム、102 ゲームデータベース、104 サーバ、106 通信ネットワーク、108 パソコン、112 携帯情報端末（PDA）、114 プログラム配信装置。

【書類名】 図面

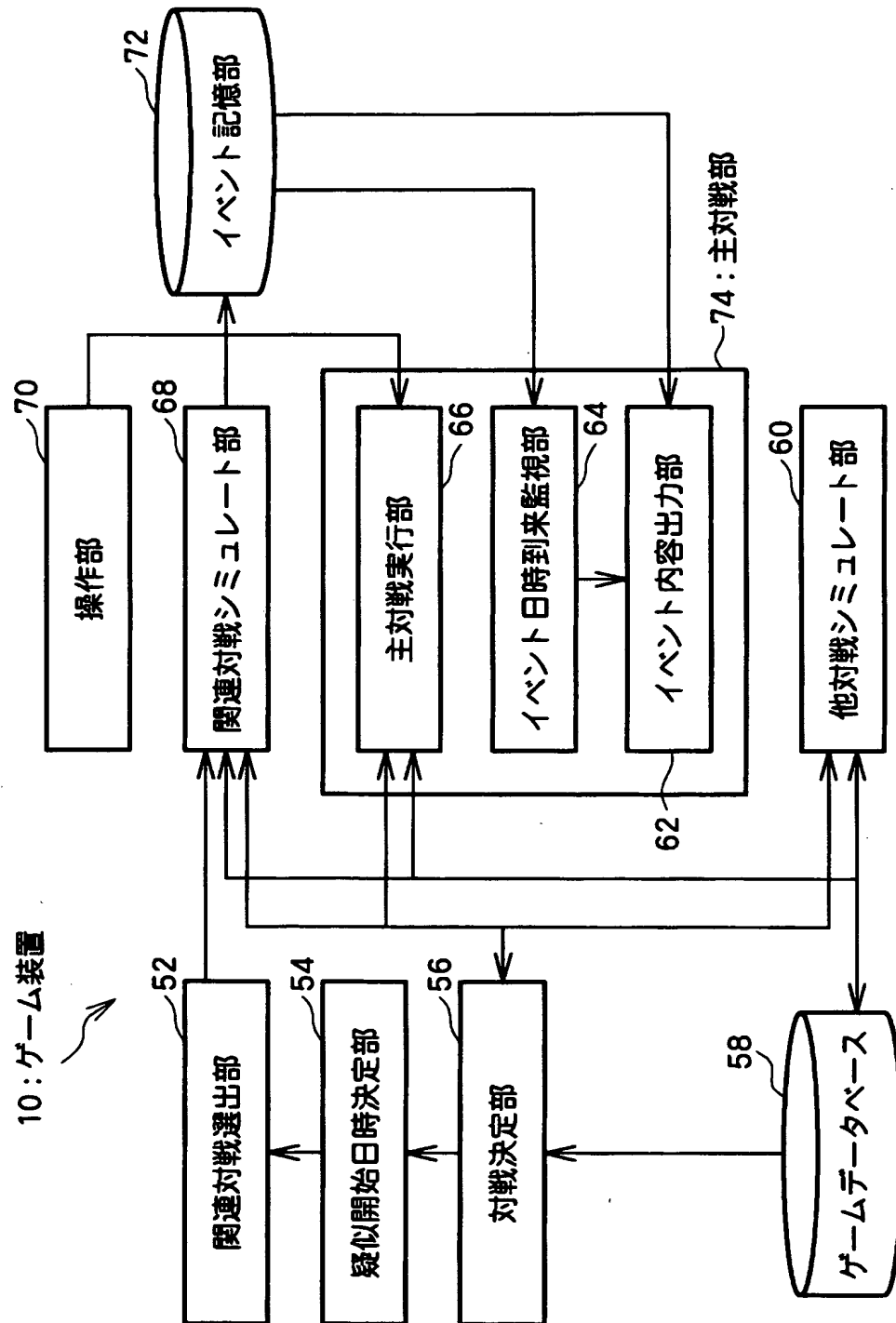
【図 1】



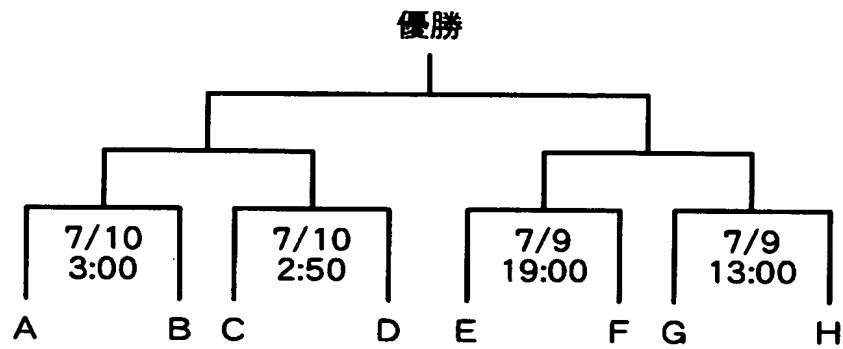
【図 2】



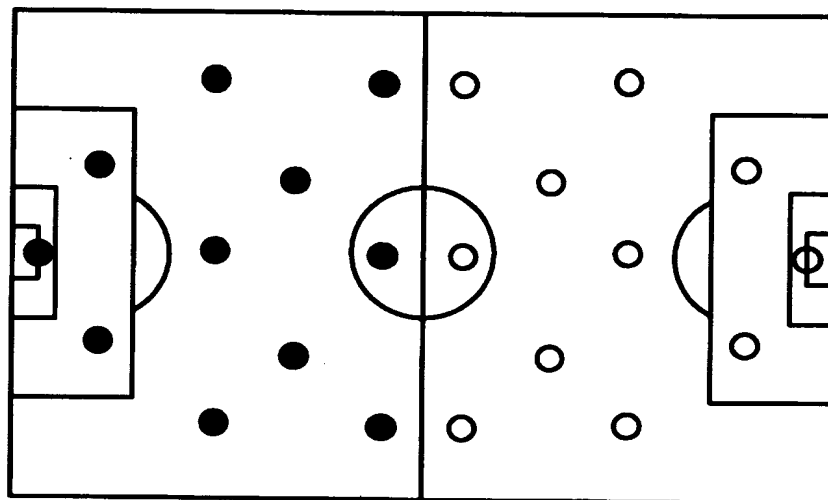
【図 3】



【図 4】

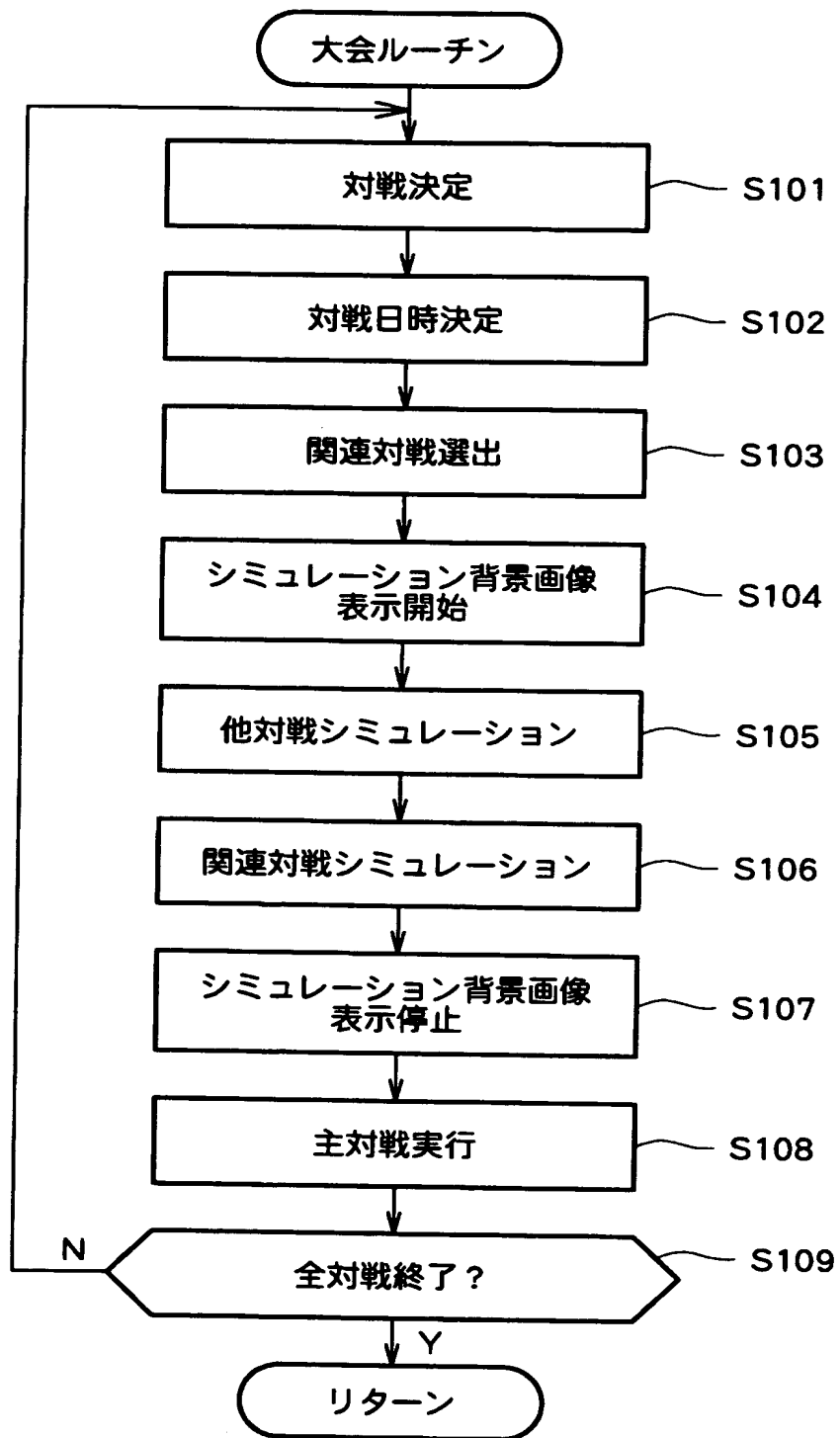


【図 5】

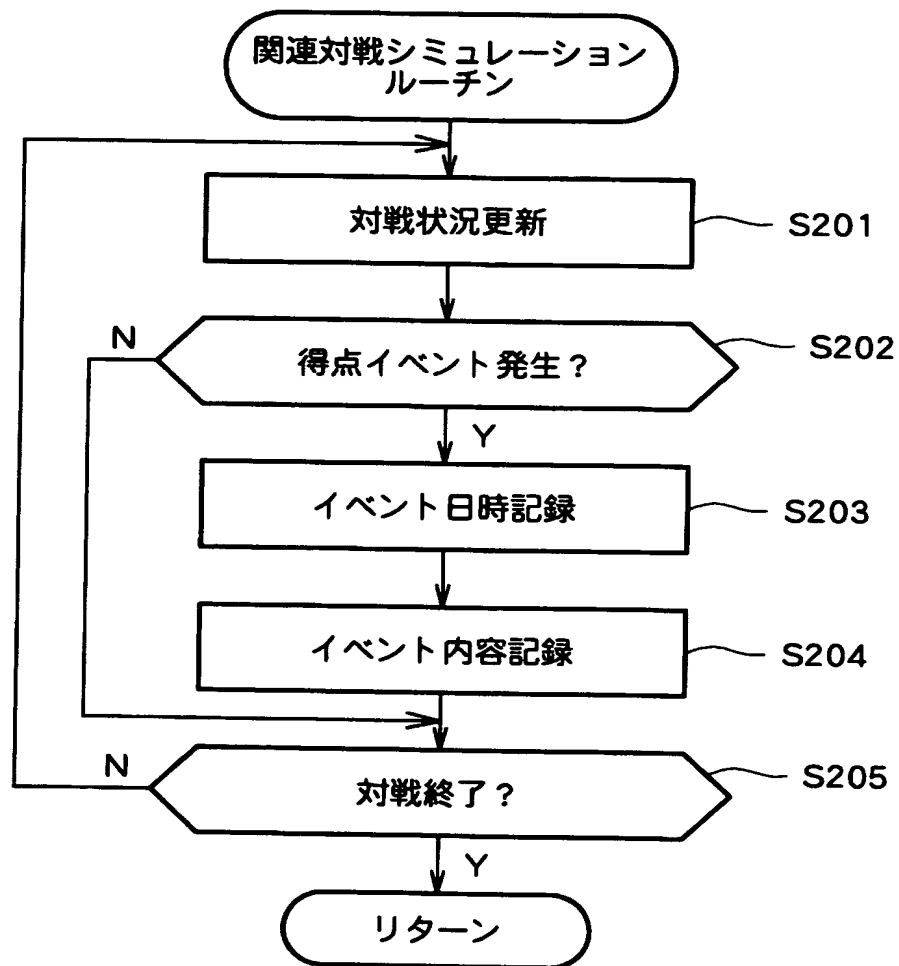


〇〇対××の試合、××が先制しました！

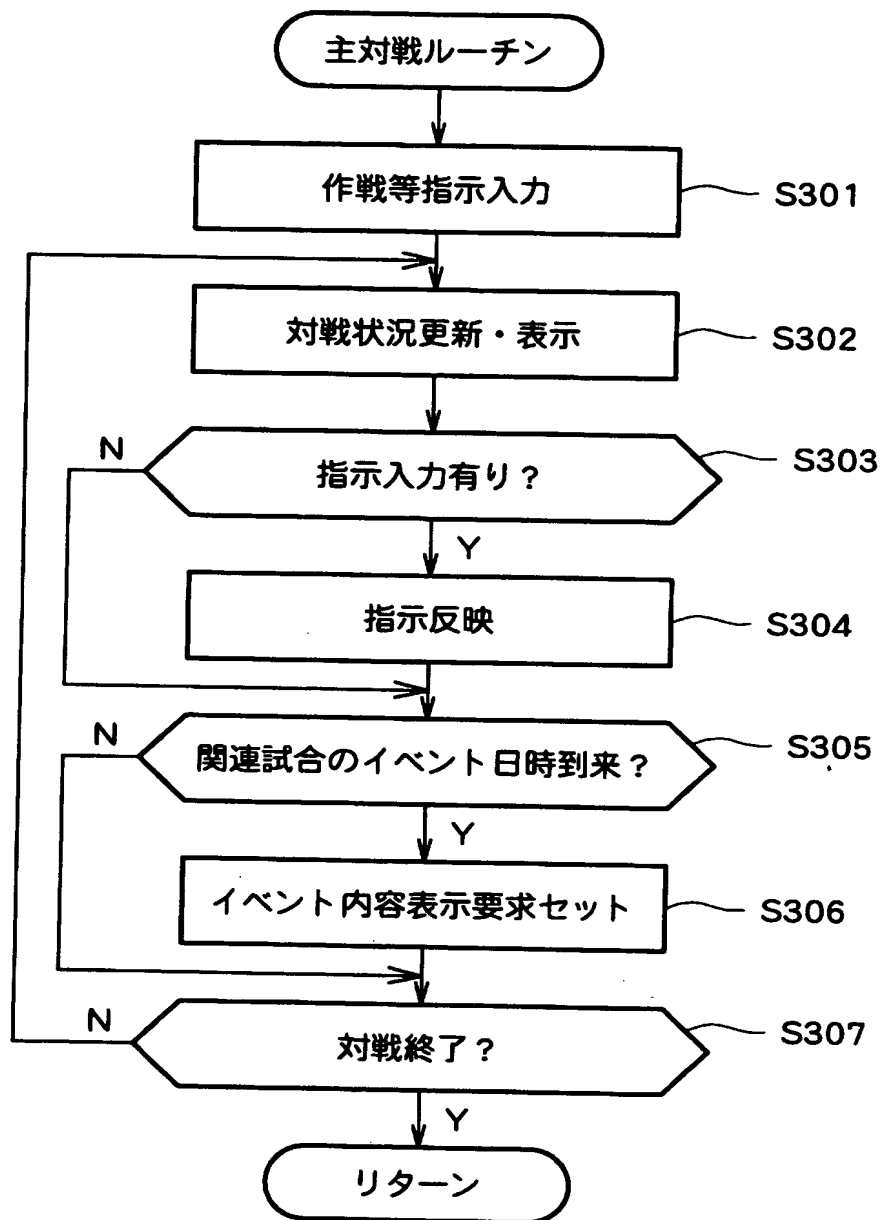
【図 6】



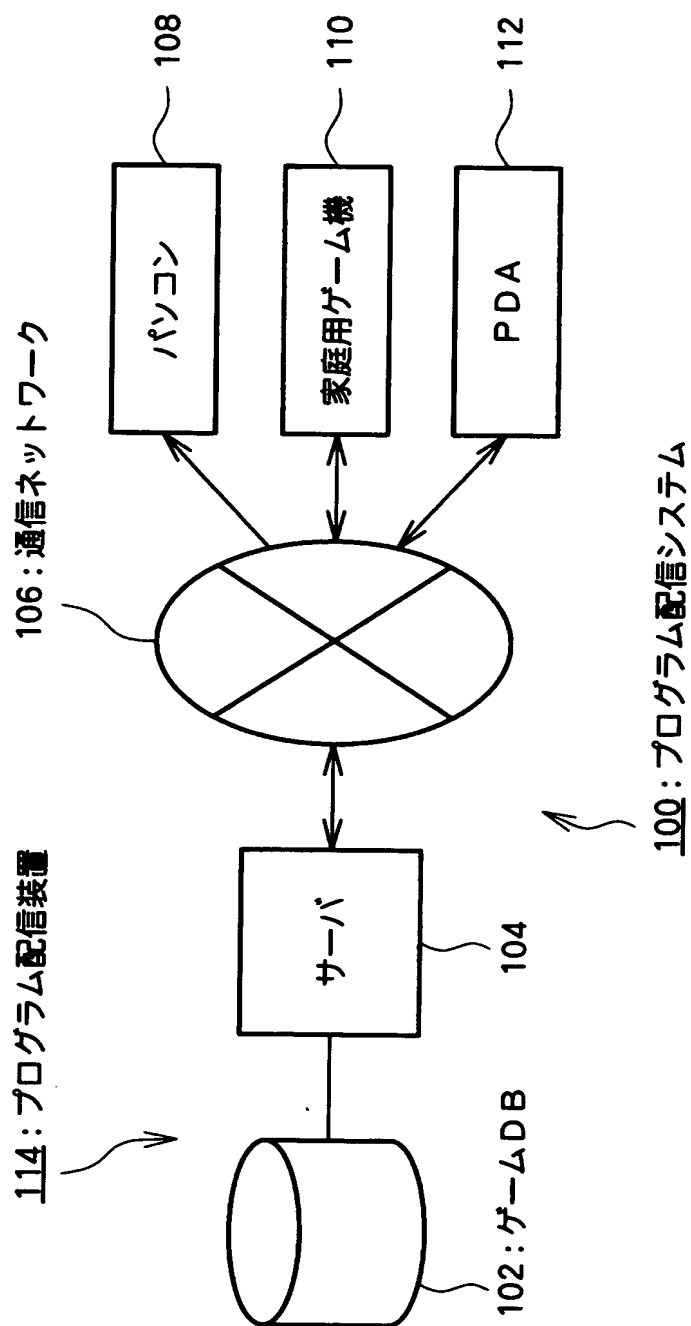
【図 7】



【図 8】



【図 9】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 主対戦の実行中、関連対戦のイベント内容を入力する。

【解決手段】 複数対戦の擬似開始日時を決定する擬似開始日時決定部 5 4 と、各対戦の擬似開始日時に基づいて、複数対戦のうちプレイヤーのプレイ対象が参加する主対戦の実行中に少なくとも一部が並行して実施される少なくとも 1 つの対戦を該主対戦の関連対戦として選出する関連対戦選出部 5 2 と、関連対戦をシミュレートする関連対戦シミュレート部 6 8 と、関連対戦において発生する所定種類のイベントについて、イベント日時及びイベント内容を記憶するイベント記憶部 7 2 と、主対戦を実行する主対戦実行部 6 6 と、主対戦の実行中、イベント記憶部 7 2 に記憶されるイベント日時の到来を監視するイベント日時到来監視部 6 4 と、主対戦の実行中、イベント日時が到来したと判断される場合に、該イベント日時に対応するイベント内容を入力するイベント内容出力部 6 2 と、を含む。

【選択図】 図 3

認定・付加情報

| | |
|---------|----------------|
| 特許出願の番号 | 特願 2002-287649 |
| 受付番号 | 50201471500 |
| 書類名 | 特許願 |
| 担当官 | 第二担当上席 0091 |
| 作成日 | 平成14年10月 1日 |

<認定情報・付加情報>

| | |
|-------|-------------|
| 【提出日】 | 平成14年 9月30日 |
|-------|-------------|

次頁無

特願 2 0 0 2 - 2 8 7 6 4 9

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [5 9 8 1 7 2 9 6 3]

- | | |
|----------|--------------------------|
| 1. 変更年月日 | 2 0 0 0 年 8 月 7 日 |
| [変更理由] | 名称変更 |
| 住 所 | 東京都千代田区神田神保町 3 丁目 2 5 番地 |
| 氏 名 | 株式会社ケイシーイー東京 |
| | |
| 2. 変更年月日 | 2 0 0 1 年 8 月 6 日 |
| [変更理由] | 名称変更 |
| | 住所変更 |
| 住 所 | 東京都中央区晴海一丁目 8 番 1 0 号 |
| 氏 名 | 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京 |